

<<三维动画角色设计>>

图书基本信息

书名：<<三维动画角色设计>>

13位ISBN编号：9787302158578

10位ISBN编号：7302158576

出版时间：2007-9

出版时间：清华大学出版社

作者：宋玉远

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<三维动画角色设计>>

书籍目录

第1章 动画总论1.1动画概念1.1.1动画的概念1.1.2动画的特征与功能1.1.3传统动画的创作步骤1.2三维动画的发展与应用1.3三维动画制作过程索引1.3.1建模 (Modeling) 1.3.2灯光 (Lighting) 1.3.3材质1.3.4贴图1.3.5动画 (Animation) 1.3.6渲染 (Rendering) 第2章 三维角色设计与制作2.1角色的个性与创意2.1.1角色的个性2.1.2角色的创意2.1.3个性化创意在动画中的意义2.2角色的设计要点2.2.1角色的主题2.2.2角色要引人注目2.2.3让角色产生共鸣2.2.4使角色可爱2.2.5角色适合视觉主题与环境2.2.6要考虑角色的服装2.2.7角色的道具2.2.8角色的缺点及英雄特征的评价2.2.9角色故事的三幕结构2.3角色造型结构特征2.3.1素描的重要性2.3.2头像的特征2.3.3手的特征2.3.4足的特征2.3.5人体的特征2.3.6机械类造型设计2.4角色制作技术简述2.4.1制作技术描述2.4.2三维角色的制作2.5角色的制作网格第3章 角色造型概述3.1角色造型概述3.2多边形造型总论3.2.1多边形造型元素3.2.2多边形几何体3.2.3角色造型案例分析第4章 角色的纹理第5章 高级角色动画制作第6章 动画运动规律第7章 三维动画的场景制作第8章 高级角色毛发制作.....后记参考书目

<<三维动画角色设计>>

章节摘录

插图

<<三维动画角色设计>>

编辑推荐

本书贯穿了_维动画的角色的制作以及教学思想，讲述了CG艺术理论、造型概论、动画规律、造型设计、场景设计等基础知识，深入浅出地介绍了CG艺术的概况，然后讲解了Mava最基础的造型。

本书既有Maya的经验指导，也有教程实例，命令和实例相结合的方法是贯穿整本书的教学宗旨，命令能使初学者掌握命令的使用方法，实例则可以强化命令的掌握，还可以传达作者的经验，能使学习者更好地掌握和研究。

本书还结合运动规律，详细讲解了Mava的角色动画系统、骨骼、蒙皮等知识。

艺术规律和Maya命令学习相结合、科学的内容安排，为想更快地学习Maya的同学带来了极大的便利。本书读者对象为动画、游戏设计等相关专业院校师生，动漫设计及制作人员，影视片头设计人员，以及Mava角色设计爱好者。

<<三维动画角色设计>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>